



# ПРАВИЛА ГРИ



## ОПИС ГРИ ТА ПІДГОТОВКА

Ігрове поле та 25 дерев'яних кубиків. На кубиках зображені символи – хрестик і нулик: на одній стороні кубика зображений хрестик, на іншій – нулик, дві сторони кубика порожні (мал. 1). Під час гри символ має значення лише тоді, коли він знаходиться на верхній стороні кубика.

Крапки біля символів мають значення тільки в командній грі (див. «Правила для 4 гравців»).

На початку гри всі 25 кубиків розмістіть на ігровому полі порожньою стороною вгору (мал. 2).

Гравці (або команди) вибирають символ і визначають, хто почне гру.

## МЕТА ГРИ

Скласти ряд із 5 кубиків зі своїм символом по вертикалі, горизонталі або діагоналі (мал. 4).

## ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ

### Хід гри

У свій хід гравець вибирає кубик і переміщує його на полі згідно з такими правилами. Пропускати хід не дозволяється!

### Зняти кубик з поля.

Гравець бере, з будь-якого крайнього ряду на ігровому полі, кубик без символу або зі своїм символом і знімає його з поля. Кубик із символом суперника брати не можна.

### Поміняти символ

Незалежно від того, який кубик вибрав гравець – без символу або зі своїм символом, він завжди повинен помістити його на полі своїм символом вгору.

### Покласти кубик

Після того, як гравець зняв із поля кубик, на полі залишається 2 не заповнені ряди без одного кубика. Гравець ставить свій кубик у кінці одного з цих рядів і зсовує ряд. АЛЕ: кубик не можна ставити на те саме місце, з якого гравець його зняв.

Мал. 3: Кубик можна помістити на поле, посунувши ряд в напрямку А, В або С.

### Закінчення гри

Перемагає той, хто першим складе ряд із 5 кубиків зі своїм символом по вертикалі, горизонталі або діагоналі та оголосить про це. Якщо гравець складе ряд із символом суперника, він програє партію, навіть якщо одночасно склав ряд зі своїм символом.

## ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ГРАВЦІВ

У Хрестики Нулики можна грати, також, вчотириох. Гравці, які сидять навпроти один одного, формують одну команду. У командній грі крапка поряд із символом вказує на те, хто з членів команди зможе зробити хід цим кубиком. Перед початком партії гравці домовляються, чи зможуть члени команди обговорювати ходи. Хід передається за годинниковою стрілкою (мал. 5: команда А проти команди В).

В цьому варіанті грають за основними правилами з наступними змінами:  
 Гравець, на якого вказує крапка на символі, бере з будь-якого крайнього ряду на ігровому полі кубик без символу або зі своїм символом.

Мал. 6: Робити хід кубиками V і W може тільки гравець A1, а кубиками X, Y, Z – тільки гравець A2.

Помістивши кубик на полі, гравець вибирає, на кого буде вказувати крапка на символі, і, таким чином, визначає, хто в ході гри зможе робити хід цим кубиком – він сам або партнер по команді.

Гравець пропускає хід тільки в тому випадку, коли в крайніх рядах немає ні порожніх кубиків, ні кубиків з символом гравця, крапка на яких вказувала б на нього.

### ТРИВАЛІСТЬ ГРИ

Від 10 до 20 хвилин. На змаганнях можна встановити обмеження на тривалість одного ходу.



